

## De la scène à la radio : le « Jeu de la Voyagère »

Raymond Pagé

Numéro 10, automne 1991

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/041140ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/041140ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Société d'histoire du théâtre du Québec

ISSN

0827-0198 (imprimé)

1923-0893 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Pagé, R. (1991). De la scène à la radio : le « Jeu de la Voyagère ». *L'Annuaire théâtral*, (10), 45–53. <https://doi.org/10.7202/041140ar>

Raymond Pagé

## De la scène à la radio: le «Jeu de la Voyagère»

La notion de parathéâtre, parce qu'elle est perçue comme un phénomène en marge d'un genre reconnu par l'institution, soulève toute la question des critères de reconnaissance des pratiques culturelles au sein d'une société. Les jeux scéniques et leurs catégories dérivées rejoignent ainsi la revue et le burlesque dans les caves de «l'art bas». Il est à se demander toutefois si de telles catégorisations se fixent par rapport à des genres ou bien en fonction de la valeur esthétique des oeuvres singulières. Car il arrive que l'institution intègre dans ses cadres canoniques des textes qu'elle ramasse dans les champs dits mineurs. Nous avons un exemple d'une telle récupération avec *le Jeu de la Voyagère* de Rina Lasnier. Ce jeu scénique, qui raconte la vie de Marguerite Bourgeoys, est publié en 1941 et réédité en 1950<sup>1</sup>. Dès 1942, on le retrouve sur la scène des écoles où il poursuivra une fructueuse carrière. Pourtant, selon le *Dictionnaire des oeuvres littéraires du Québec*<sup>2</sup>, la «pièce» est créée à Troyes, le 26 juin 1949. En fait, c'est là le début de sa réception par le théâtre professionnel. Celle-ci est consacrée en 1953 par le Prix David. Et le 16 août de la même année, le jeu devient, cette fois, un «radiothéâtre»<sup>3</sup> dans le cadre de la série «le Théâtre canadien», à Radio-Canada.

---

<sup>1</sup> Rina Lasnier, *Le Jeu de la Voyagère*, Montréal, Éditions de la Congrégation de Notre-Dame, 1950, 120 p.

<sup>2</sup> Madeleine des Rivières, «*Le Jeu de la Voyagère*, de Rina Lasnier», *Dictionnaire des oeuvres littéraires du Québec*, vol. III, Montréal, Fides, 1982, p. 538-539.

<sup>3</sup> Rina Lasnier, *Le Jeu de la Voyagère*, adaptation de Guy Dufresne, réalisation de Guy Beaulne, texte dact., 29 p., BNQ, Fonds Rina-Lasnier. À l'avenir, ce texte sera identifié par les lettres «D.B.».

La trajectoire de ce texte, relié par son titre aux formes de théâtralité populaire mais reçu favorablement par les instances de légitimation, appelle une analyse de la réception. Mais ce qui nous intéresse d'abord ici, et ce sur quoi nous allons porter notre attention, c'est l'évolution du système textuel en relation avec le support du message, et plus spécialement dans le passage de la représentation spectaculaire à la manifestation radiophonique.

Le lexème «jeu» évoque l'idée de mobilité, de gratuité, de liberté encadrée par des règles que justifie son existence même. Il n'est donc pas étonnant de retrouver, dans les éléments qui structurent le discours du jeu scénique, la polymorphie de l'espace, l'expansion et la discontinuité du temps, la multiplication des personnages et l'importance du mime. Cette dynamique particulière des signes est généralement commandée, dans le texte dramatique, par d'abondantes didascalies. Le texte principal a alors tendance à laisser la place au spectacle.

À la lecture du *Jeu de la Voyagère*<sup>4</sup> cependant, nous nous retrouvons en présence d'une orientation différente. La qualité poétique de la parole lui assure une fonction essentielle, et même principale, dans l'esthétique de la représentation. C'est à elle surtout que l'auteure demande d'informer les spectateurs et de créer les effets de réception. Elle est l'appui nécessaire des autres signes de théâtralité et posée comme la source de l'élément visuel. Voici donc un texte qui, de première apparence, convient tout à fait à la radio où, précisément, il appartient surtout à la parole de susciter l'image dans l'imagination de l'auditeur.

Dans une perspective classique de la dramaturgie, *le Jeu de la Voyagère* s'apparente de très près au poème dramatique. La représentation ne pourrait, en tout cas, que mettre en évidence la beauté littéraire du texte. Mais une exploitation plus spectaculaire n'est certes pas interdite, avec un large déploiement dans l'espace d'effets scéniques. Une telle mise en jeu pourrait s'appuyer sur les virtualités du texte dramatique dont le

---

<sup>4</sup> Nous utilisons ici l'édition de 1950, qui a servi pour les représentations à Troyes, identifiée à l'avenir par «R.L.».

discours réfère à une multiplicité de lieux: voyages entre la France et le Canada, Jeanne Mance s'enfonçant dans l'hiver de Ville-Marie, les missions le long du Saint-Laurent, les croix du Mont-Royal, Paris...

Toutefois, cette lecture risquerait de se buter à des contraintes liées à l'écriture même de l'auteure. La stylisation simplifie grandement, en effet, les évocations de l'espace et limite de ce fait la virtualité de l'expansion des images. Elle oblige celles-ci à demeurer dociles au pouvoir de suggestion du texte. Ainsi sauf dans le tout dernier tableau, où la solennité de l'événement est traduite par la somptuosité des objets, l'auteure insiste sur la simplicité des décors, des costumes et des autres signes. L'accent est mis sur l'essentiel, soit la finesse au plan de la forme et le mysticisme au plan du signifié.

Ce jeu se caractérise ainsi par une perception plus vive du temps que de l'espace. D'une part les tableaux, qui illustrent les principaux événements de la vie de Marguerite Bourgeoys, s'enchaînent de façon linéaire et chronologique. D'autre part, le mouvement de la majorité de ces tableaux n'est que la transposition scénique de la vie intérieure du personnage principal. Il n'y a déploiements dans l'espace que justifiés par les «temps» de la conscience morale. Les documents iconographiques montrent bien d'ailleurs que les agents de production, du moins au plan de la scénographie, ont opté pour le dépouillement et le symbolisme plutôt que pour le spectaculaire et le flamboyant. L'image n'usurpe pas l'attention au détriment de la parole. Elle a plutôt pour fonction d'attirer l'attention sur certains éléments du discours, ou tout simplement de lui fournir un cadre matériel.

Une telle orientation convient tout à fait à la radio. Ici en effet, le destinataire sait que son message sera capté par une multitude d'individus. Mais tout son effort vise à créer un effet d'intimité entre lui et chacun des destinataires. Au surplus, comme l'a fait remarquer Jean Tardieu, la radio propose un objet qui se déroule dans le temps par rapport au théâtre ou au cinéma qui imposent un objet dans l'espace visible. L'adaptation de Guy Dufresne et la réalisation de Guy Beaulne sont ainsi concentrées sur les conflits intérieurs de l'héroïne. Les événements secondaires, comme les dialogues sur la vie de la congrégation, ont été éliminés de façon à

instaurer Marguerite Bourgeoys comme le véritable sujet du discours. C'est elle qui mène le jeu.

Cette adaptation du texte scénique respecte donc tout à fait l'orientation privilégiée par l'auteure. Elle l'accentue même grâce à la levée des contraintes imposées par le théâtre sur scène. Ceci devient manifeste dans le traitement réservé aux personnages. Conformément aux règles du genre, le jeu de Rina Lasnier convoque la multitude: vingt-quatre personnages historiques ou symboliques, cinq groupes et cinq chœurs. Ce nombre demeure cependant relativement modeste si on le compare à la moyenne<sup>5</sup> respectée par l'ensemble des jeux scéniques. Ceci confirme le souci de l'auteure d'orienter le regard sur les états de conscience du personnage principal, tout en conférant aux actes de ce dernier une dimension universelle et même cosmique. La «Marguerite au cœur de neige et de feu»<sup>6</sup> conquiert donc non seulement ses compagnes et les membres de sa communauté, mais aussi le peuple de France, la population du Canada, les éléments naturels et l'univers des réalités spirituelles. Au plan de la mise en scène, la présence de ces protagonistes permet de réaliser quelques rondes et danses qui assaillent, entourent ou accompagnent l'héroïne. Et voici que s'écrit matériellement, dans l'espace, une représentation de l'univers dans toutes ses dimensions.

Évidemment la radio, où l'identification du personnage se réalise surtout par la voix, ne pouvait pas se permettre de conserver une telle masse sans sombrer dans la confusion. L'adaptation a conservé treize personnages, ce qui est déjà considérable. Et l'effet est encore une fois très heureux. Dans le texte écrit pour la scène, les personnages symboliques (la France, le Fleuve, la Foi) ainsi que les groupes représentant les populations (indiennes, françaises et canadiennes) s'expriment par des mouvements rythmiques qui façonnent l'espace. Soit par un jeu de flux et de reflux, soit par une présence enveloppante, ils harcèlent Marguerite pour influencer ses décisions ou lui psalmodient consolation et admiration<sup>7</sup>. Au

---

<sup>5</sup> Il y a parfois jusqu'à plusieurs milliers de participants.

<sup>6</sup> R.L., p. 14.

<sup>7</sup> R.L., pp. 16-17; 110-111.

radio-théâtre, ce jeu est naturellement exprimé par l'irruption de voix dont l'alternance forme une mélopée aux dimensions poétiques évidentes. Il faut se rappeler toutefois que du point de vue de l'auditeur, le personnage qui prend la parole évacue la présence directe des autres. Ceux-ci ne demeurent plus alors que dans le décor que s'est fabriqué l'auditeur. C'est la présence d'une absence qui rappelle celle, fantômatique, du souvenir ou celle, mystérieuse, de l'invisible. Il en résulte que les voix assument pleinement leur dimension symbolique. Elles ne sont plus autour de Marguerite, mais elles sont perçues comme surgissant du monde intérieur de cette dernière. Les voix du destinataire et celles du destinataire sont donc de nature identique, soit abstraites, la source du message et le lieu de la réception se rejoignent ainsi dans un même univers. Alors le conflit quitte résolument le monde du regard pour celui de la parole intérieure.

Il est à noter que cet effet ne résulte pas directement du travail dramaturgique, mais du passage même d'un média à un autre. Le texte de Rina Lasnier y trouve son compte et montre sa potentialité auditive. Là où toutefois le travail de transformation devient plus important et permet de cerner les différences de codes entre les deux médias, c'est dans l'utilisation d'un personnage convoqué par Rina Lasnier: le héraut. Celui-ci possède, dans le texte original, une fonction importante mais limitée. Il annonce l'ouverture du jeu au début de chacun des trois actes, se place en position de narrateur et anticipe même les événements à venir. Mais il s'efface rapidement devant les dialogues conçus pour provoquer un effet de réel. Il contribue, avec les personnages symboliques, à donner un air de solennité aux événements et à provoquer une saisie épique de ce même réel.

Bien que le sens du jeu scénique soit alimenté par l'univers mystique et spirituel où baigne le personnage principal, le texte est tout de même écrit pour la représentation. L'auteure suppose donc que les signes de théâtralité matérialiseront, pour les spectateurs, les précisions indiquées dans les didascalies ainsi que les contenus décrits ou évoqués par le texte. À la radio, ce présupposé n'est plus fonctionnel. Décors, costumes, lumière, attitudes ou caractéristiques physiques des personnages, s'ils ne sont pas inscrits dans le texte, sont laissés à l'entière imagination de

l'auditeur. Le héraut offre donc à l'adaptateur un personnage fort utile, l'équivalent en somme du récitant ou narrateur. Et le réalisateur s'en accommodera d'autant plus facilement que le procédé, considéré généralement comme artificiel, s'intègre ici à l'ensemble des éléments qui composent le radio-théâtre. Le héraut conservera donc, dans la version radiophonique, les fonctions qui lui étaient attribuées dans le jeu scénique. Mais il prend rapidement une place très importante et se transforme effectivement en narrateur extradiégétique. Il présente les personnages, précise leurs fonctions, décrit certaines de leurs attitudes, surtout dans le cas des personnages symboliques et de ceux qui n'apparaissent qu'une seule fois. Il intervient de plus en plus fréquemment au fur et à mesure que l'action extérieure se précipite, ou que les années passent car l'auditeur ne peut alors prendre la mesure du temps sur le visage des comédiennes. Et lorsque le sens du discours risque d'échapper tout à fait au destinataire aveugle, le héraut s'interroge à sa place et, bien sûr, fournit lui-même la réponse.

Il essaie donc de tenir, au profit de l'auditeur, la fonction de l'œil chez le spectateur: il sélectionne certains aspects importants, il décrit ce que l'auditeur ne peut ni voir ni entendre, il accentue par son insistance la prégnance de l'image suggérée: «Voici... Voici... Voici...»<sup>8</sup>. Par la qualité et le ton de sa voix, appuyée parfois par la musique, il s'efforce de donner une couleur à la scène, de créer une atmosphère d'intimité et de mysticisme. Alors les didascalies se multiplient: voix grave, discrète, furtive, chuchotante, étouffée, secrète, intime... Ainsi le héraut aurait-il un rôle similaire à celui des didascalies dans le texte écrit pour la scène. Mais il remplit également la fonction de certains signes de théâtralité reliés à la scénographie (entre autres l'éclairage) et est donc lui-même placé sous le commandement des didascalies du texte adapté pour la radio.

Notons cependant que le héraut n'a pas de pouvoir absolu sur l'image. Il annonce le jeu, certes. Mais il n'instaure pas le discours: il en est le témoin invisible. Il s'efface toujours devant le dialogue. Ceci a pour conséquence de permettre l'effet de réel, bien caractéristique de l'art

---

<sup>8</sup> D.B., pp. 1, 6, 8, 10, 15, 17, 19, 23, 24.

radiophonique. En somme sa présence, et l'absence de sa présence, permettent un jeu subtil et efficace entre l'Épique et le dramatique. Sa voix, posée comme un «je», renvoie les autres personnages dans une situation de «ils»; les dialogues entre les personnages ramènent ceux-ci dans une situation d'échange entre un «je» et un «tu», le héraut s'effaçant alors dans le silence du «il», de «l'autre», du spectateur/auditeur. Celui-ci, s'identifiant tour à tour au héraut en tant que destinataire et au personnage principal en tant qu'individu, devient à la fois participant et témoin de l'événement.

Il n'est pas étonnant alors de voir le héraut s'effacer lorsque l'adaptateur veut mettre l'auditeur à même de pénétrer dans l'univers mystérieux et mystique de Marguerite Bourgeoys. C'est précisément le cas à la fin de la version radiophonique, où nous pouvons alors observer toute la souplesse d'une mise en ondes par rapport aux contraintes matérielles de la mise en scène, du moins à cette époque. À l'acte III<sup>9</sup>, Rina Lasnier introduit une rencontre entre Marguerite et son directeur de conscience, Monsieur de Belmont. Le dialogue, très long et d'une écriture très réaliste, au seuil du pathétique, nous fait connaître les angoisses de Marguerite devant l'option qui lui a été suggérée: la fusion de sa communauté avec les Ursulines. Le logos impose ici sa domination sur les autres signes (pauvreté du lieu et des vêtements, maquillage accentueront la vieillesse de l'héroïne, attitude abattue ou agitée de cette dernière).

La réalisation radiophonique s'écarte tout à fait de ce point de vue. Ici Monsieur de Belmont n'existe tout simplement pas. Il est remplacé par la voix de Monsieur Jendret<sup>10</sup>, jadis directeur de Marguerite à Troyes, et depuis décédé. L'adaptation quitte donc encore une fois un espace dramatique conçu pour l'espace scénique et s'engage résolument dans la suggestion d'un temps intérieur. Nous n'assistons pas à la résurrection de Monsieur Jendret ni à son apparition, mais à la résurgence d'une voix déjà connue et toujours vivante comme élément de la conscience du personnage. Le procédé rappelle l'effet de voix des personnages

---

<sup>9</sup> R.L., deuxième tableau, scène III, pp. 80-86.

<sup>10</sup> D.B., p. 11.



symboliques, dont nous avons parlé plus haut<sup>11</sup>. Il tend à orienter davantage l'attention de l'auditeur sur le monde intime de Marguerite. Celle-ci entre maintenant dans un présent très dense, où le temps et l'espace se concentrent pour former le noyau essentiel de sa vie.

Insensiblement, porté par une musique «évocatrice», le texte glisse dans l'onirisme<sup>12</sup>. Les voix de Jendret et de Maisonneuve, les voix de la France et du Fleuve reprennent une mélodie qui, dans le texte de Rina Lasnier, est au début du *Jeu*. Elles deviennent ici un écho aux exhortations qui ouvrent le radio-théâtre. Elles affluent à la conscience de Marguerite. Elles précipitent cette dernière dans un rêve éveillé qui se nourrit de son esprit mystique, et elles offrent l'avantage de peindre une synthèse des appels et de la mission qui ont lancé l'héroïne dans un voyage maintenant arrivé à son terme.

La sanction de la Congrégation par l'Église est plutôt évoquée que représentée. Elle baigne dans la confusion des temps et des espoirs, rêve réalisé qui se fond dans le temps de la mort, elle aussi rêve réalisé, projection hors du temps et de l'espace réalistes mais entrée dans le temps réel absolu. Le retour des voix affirme que le terme de la course est le véritable commencement, perspective confirmée en finale par les voix des chœurs. Donc les voix se posent comme le lieu principal de la production de sens. Et c'est le héraut qui clôt l'émission en fusionnant le temps de la fiction et le temps de l'auditeur. Ses derniers mots avaient aussi été ses premiers<sup>13</sup>. Le cercle est fermé et le *Jeu* peut recommencer, à l'infini.

Le texte écrit pour la scène produit un effet très différent. Le dernier tableau est solennel, certes le plus flamboyant du jeu: décor somptueux où domine le trône de Mgr de Saint-Vallier, processions, chants, cierges, orgue, chœurs, nombreux personnages... C'est à la fois la matérialisation de la grandeur de l'oeuvre de Marguerite Bourgeoys, et les signes de l'Église triomphante, hiérarchique, puissante. L'allocution de Mgr de

---

<sup>11</sup> Voir ci-haut, p. 6.

<sup>12</sup> D.B., pp. 25-29.

<sup>13</sup> D.B., pp. 29 et 1.

Saint-Vallier en constitue la pièce maîtresse. L'auteure a eu la sagesse de fuir les modes de l'opéra et du mélodrame, se refusant à faire mourir l'héroïne sur la scène. Le jeu se termine donc sur l'agenouillement soumis et volontaire de Marguerite, et sur son dernier mot: «Ainsi soit-il!»<sup>14</sup>. Le chant du Magnificat signe cette synthèse de toute sa vie.

L'analyse de ce dernier tableau démontre clairement la différence importante entre les forces qui orientent le texte de Rina Lasnier et celles qui gouvernent la version pour la radio. Le jeu original compte sur une parole appuyée par la scénographie pour transmettre le message. La succession des tableaux respecte la linéarité du temps réel. En dépit de l'intégration de personnages symboliques et de l'intervention des chœurs, l'écriture est consciente des impératifs du lieu scénique. Elle reste tentée par le réalisme, et s'y jette sans remords dans la scène finale. Ici même la poésie cède la place à la rhétorique. Prisonnier de l'image et de l'oeil, le jeu se ferme avec le rideau. À la radio par contre, l'image engendrée par la parole échappe aux limites de temps et d'espace pour éclater dans l'imaginaire. L'évidence y est impossible.

En dépit de ces différences dans la modélisation des contenus, différences qui relèvent à la fois des exigences du médium et des choix esthétiques des adaptateurs, il apparaît clairement que le texte de Rina Lasnier se prête très bien à une transformation pour les fins de la radio. En l'occurrence, il semble se dessiner un rapport de similarité entre jeu scénique et radiothéâtre. Il faudrait certes une analyse plus fine que celle qui est présentée dans ce court article, et qui couvrirait un grand nombre de jeux, pour mesurer le degré de vraisemblance d'une telle perception.

---

<sup>14</sup> R.L., p. 120.